

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kenapa harus *jomblo* sih? Entah dari mana asal muasal kata *Jomblo*. Saya cari-cari di *internet* dan ternyata tidak dapat ditemukan arti harfiah *jomblo*, namun secara umum *jomblo* dapat diartikan *single*. *Single* disini bisa berarti 'sendiri tanpa kawan', hanya saja *jomblo* biasanya identik dengan 'sendiri tanpa lawan jenis'.

Banyak orang yang tidak merasa dirinya adalah *jomblo*, karena di sekelilingnya selalu di temani oleh teman-temannya, namun perlu disadari bahwa kosakata *Jomblo* sendiri lebih mengarah kepada suatu hubungan pribadi antar lawan jenis.

Sumber = [situs Waspada](http://www.waspada.co.id/seni_&_budaya/ekspresi/artikel.php?article_id=57963)

http://www.waspada.co.id/seni_&_budaya/ekspresi/artikel.php?article_id=57963

Paragraf tersebut di atas merupakan kenyataan yang banyak dihadapi oleh banyak orang di jaman sekarang. Pandangan agama Kristen menyebutkan bahwa Tuhan menciptakan seorang pasangan hidup bagi Adam yang akan menemaninya selama hidupnya dan nantinya yang akan memberikan keturunan bagi Adam. Dari segi jasmani, manusia membutuhkan pasangan hidup untuk memenuhi kebutuhan seksualnya. Dari segi rohani, manusia membutuhkan pasangan hidup dalam melakukan sosialisasi dalam kehidupan sehari-harinya.

Oleh karena itu, manusia dalam hidupnya selalu membutuhkan seorang teman hidup yang diharapkan sesuai dengan karakteristik dari masing-masing pasangan. Kebutuhan akan pasangan hidup ini merupakan warisan dari nenek moyang yang sudah membudaya dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada era modern ini ketika manusia telah mencapai jumlah kurang lebih 6 miliar jiwa yang tersebar di seluruh bumi, masih banyak manusia yang kesulitan dalam mencari pasangan jiwa yang sesuai dengan karakteristik dan kehendaknya.

Salah satu hambatan yang terkadang dijumpai dalam usaha dalam mencari pasangan hidup misalnya karena keterbatasan waktu, karakter rendah diri, dan juga perbedaan kepercayaan atau agama.

Berbagai kesulitan diatas mulai terpecahkan dengan adanya organisasi biro jodoh. Biro jodoh merupakan suatu organisasi yang membantu seseorang dalam mencari pasangan yang cocok dengan karakteristik dan kehendaknya. Biasanya anggota yang terdapat pada suatu biro jodoh merupakan orang-orang yang sedang mencari pasangan hidupnya.

Namun, ketika era informasi telah mudah didapat, kebanyakan biro jodoh di Indonesia masih menggunakan cara-cara konservatif dalam mengadakan pertukaran informasi antar anggotanya. Cara konservatif itu adalah dengan menggunakan koran mingguan/ bulanan dalam memberitakan informasi-informasi mengenai anggota maupun berita biro jodoh pada anggotanya maupun masyarakat.

Dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kemudahan pencarian ataupun pertukaran informasi, penulis ingin menawarkan suatu aplikasi dengan penggunaan teknologi client-server, sehingga nantinya seluruh anggota pada suatu biro jodoh dapat saling mendapat informasi yang terhubung dengan server di kantor pusat biro jodoh dan juga akan mempermudah pengelola biro dalam mengirim berita .

1.2. Perumusan Masalah

Dalam usaha untuk melayani pengiriman informasi antara sisi *client* dan *server*, maka dibutuhkan suatu identifikasi yang jelas. Dari latar belkang masalah di atas dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Seperti apakah sistem informasi yang saat ini terdapat di biro jodoh di Indonesia pada umumnya?
2. Bagaimana aplikasi biro jodoh ini nantinya dapat menjadi lebih baik daripada sistem lama yang digunakan biro jodoh?

3. Bagaimana aplikasi dapat membantu pengelola biro jodoh dalam mengirimkan berita kepada para anggotanya?
4. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu anggotanya dalam mencari jodoh?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan antar anggota untuk dapat memilih pasangan hidup yang tepat untuknya. Penggunaan algoritma *Depth First Search* diharapkan akan banyak membantu dalam memberikan perhitungan peluang kecocokan pasangan.
2. Sebagai sarana untuk promosi diri melalui tampilan karakteristik atau profil diri yang dipunyai dari masing-masing anggota.
3. Untuk memberikan tampilan yang menarik melalui komputer mengenai situs atau informasi dari biro jodoh kepada anggotanya.
4. Untuk meringankan biaya dari pengelola biro jodoh dalam bertukar informasi, karena penggunaan teknologi client – server jauh lebih murah daripada penggunaan media massa non-elektronik (seperti koran) sebagai alat tukar informasi.
5. Untuk memudahkan komunikasi antara anggota biro jodoh melalui perantara surat elektronik atau pesan.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan pada pembuatan aplikasi ini, yaitu :

Sistem :

- o Aplikasi akan dibuat baru berupa prototipe saja. Yang uji cobanya akan dilakukan dengan memasukkan 50 data anggota dan nantinya akan ada kasus dimana seorang pria mencari jodohnya.

- o Aplikasi yang akan dibuat hanya akan lebih menitikberatkan pada algoritma yang akan digunakan dalam mengkorelasi antara hubungan seseorang dengan lainnya agar mendapat faktor kecocokan diantara pasangan.
- o Dalam memasukkan data, foto calon anggota harus dilakukan dengan datang langsung ke kantor biro jodoh.
- o Setiap anggota hanya memiliki satu foto yang dapat dimasukkan ke dalam aplikasi dan setiap berita biro jodoh hanya memiliki satu foto juga.
- o Setiap anggota diharuskan telah memiliki *account e-mail* dan bersifat unik.
- o Pencarian jodoh hanya dapat dilakukan pada satu macam kriteria.

Perangkat Lunak :

o **Sistem Operasi:**

OS Server :Windows XP Professional Service Pack 1 atau lebih

OS Client : Windows XP Professional Service Pack 1 atau lebih

o **Database:**

Database di Server (Windows SQL Server 2000)

Database di Client (XML)

o **Alat Perancangan:**

Visual Studio .NET 2003 Development

.NET Framework 1.1

C#.NET dan C# Asp Net Web Service

1.5. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Pada Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan, Batasan Masalah, dan Sistematika Pembahasan mengenai Aplikasi Biro jodoh.

Bab II Landasan Teori

Pada Bab ini berisi tentang dasar teoritis pembuatan aplikasi dan pembahasan materi-materi yang digunakan dalam mendukung serta membantu dalam membuat tugas akhir serta alasan mengapa penulis menggunakan materi-materi tersebut.

Bab III Analisis dan Perancangan Produk

Pada bab ini berisi tentang pengembangan sistem yang dimulai dengan perancangan perangkat lunaknya hingga selesainya pembuatan prototipe aplikasi tersebut.

Bab IV Hasil Uji Coba Prototipe Aplikasi

Pada bab ini berisi mengenai hasil uji coba dan evaluasi prototipe aplikasi akan dipaparkan dalam bab ini dengan menggunakan *screenshot* untuk setiap fungsionalitas.

Bab V Evaluasi Prototipe Aplikasi

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan dari analisis aplikasi yang bertujuan untuk menghasilkan hasil analisis yang menjawab tujuan dari pembuatan aplikasi (Bab 1).

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini kesimpulan-kesimpulan yang didapat dalam pembuatan aplikasi disertai dengan saran-saran untuk perbaikan sistem sehingga kedepannya dapat menjadi lebih baik.

Bab VII Daftar Pustaka

Berisi referensi buku-buku yang dibutuhkan dalam pembuatan prototipe

- **Lampiran A**
Berisi keterangan istilah-istilah serta kepanjangan dari singkatan yang dipakai dalam laporan.
- **Lampiran B**
Berisi *Class* diagram admin.
- **Lampiran C**
Berisi kode-kode program prototipe aplikasi untuk konsumen dalam bahasa C#. Net.